

GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Wendy Sunarya

INTISARI

Pendidikan pada hakekatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (Intelektual), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (Karakter). Menjadikan manusia cerdas dan pintar bisa jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak, tampaknya jauh lebih sulit atau bahkan sangat sulit.

Dalam Perkembangannya, anak muda lebih bebas dan leluasa mencari kegiatan dan lingkungan sosial baru di luar lingkungan keluarga, sekolah ataupun tempat ibadah. Berbeda dengan masa anak-anak hingga remaja ketika pendidikan karakter sangat besar dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Sekolah-sekolah yang ada cenderung lebih berfokus pada nilai akademik, sedangkan dari pihak orang tua memiliki keterbatasan pengetahuan tentang pendidikan karakter itu sendiri.

Keberadaan Gelanggang Pemuda di Yogyakarta merupakan sarana untuk pendidikan karakter anak muda dengan menyediakan kegiatan-kegiatan yang tidak hanya bersifat menghibur saja, tetapi juga yang dapat mengedukasi serta dapat menjalin interaksi yang baik antar sesama anak muda. Pendidikan karakter yang ditawarkan pada gelanggang pemuda ini berorientasi pada tercapainya tugas perkembangan pada anak muda yaitu tugas perkembangan di masa dewasa awal. Gelanggang pemuda di Yogyakarta yang sasarannya adalah anak muda, mewadahi berbagai kegiatan anak muda dengan suasana ruang edukatif, rekreatif dan interaktif yang menyesuaikan masa perkembangan yang sedang dialami anak muda yaitu masa perkembangan dewasa awal.

Ada 9 kategori desain di dalam mewujudkan suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif dengan pendekatan psikologi perkembangan masa dewasa awal, yaitu : Aktif, Inovatif, Supportif, Refresh, Dinamis, Kebebasan, atraktif, Komunikatif dan Validasi sosial. Kategori-kategori tersebut ditransformasikan ke dalam desain melalui elemen-elemen kualitas ruang : bentuk ruang, warna, tekstur/material, proporsi, skala, definisi ruang, derajat bukaan, cahaya dan pemandangan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia untuk menjadi cerdas dan pintar (Intelektual), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (Karakter). Menjadikan manusia cerdas dan pintar bisa jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia agar menjadi orang yang baik dan bijak, tampaknya jauh lebih sulit atau bahkan sangat sulit.

Secara umum materi tentang pendidikan karakter dijelaskan oleh Berkowitz, Battistich, dan Bier (2008: 422) yang melaporkan bahwa materi pendidikan karakter sangat luas. Dari hasil penelitiannya dijelaskan bahwa paling tidak ada 25 variabel yang dapat dipakai sebagai materi pendidikan karakter. Namun, dari 25 variabel tersebut yang paling umum dilaporkan dan secara signifikan ada 10, yaitu:

1. *Perilaku seksual*
2. *Pengetahuan tentang karakter (Character knowledge)*
3. *Pemahaman tentang moral sosial*
4. *Ketrampilan pemecahan masalah*
5. *Kompetensi emosional*
6. *Hubungan dengan orang lain (Relationships)*
7. *Perasaan kebosanan dengan sekolah (Attachment to school)*
8. *Prestasi akademis*
9. *Kompetensi berkomunikasi*
10. *Sikap kepada guru (Attitudes toward teachers).*

Secara keseluruhan, materi di atas sebaiknya diberikan kepada seseorang sejak dini, khususnya ketika menginjak masa-masa produktif atau masa muda. Pada masa ini, seseorang lebih bebas dan leluasa mencari kegiatan dan lingkungan sosial baru di luar lingkungan keluarga, sekolah ataupun tempat ibadah. Berbeda dengan

masa anak-anak hingga remaja ketika pendidikan karakter sangat besar dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Selain itu, sekolah-sekolah yang ada cenderung lebih berfokus pada nilai akademik, sedangkan dari pihak orang tua cenderung memiliki keterbatasan pengetahuan tentang pendidikan karakter itu sendiri. Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter untuk anak muda sebaiknya dibantu diberikan secara khusus oleh pihak tertentu, di luar lingkungan keluarga atau sekolah melalui pemberian kegiatan-kegiatan aktualisasi diri, edukasi, pelatihan dan bimbingan untuk anak muda.

Dalam Undang-Undang Nomor 40 tahun 2009 tentang kepemudaan, yang dimaksud dengan pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Secara psikologi, kisaran umur tersebut adalah masa dewasa awal. Masa ini merupakan kecenderungan anak muda untuk mengaktualisasikan dirinya dengan menyalurkan bakat/hobi, ide dan kreativitasnya melalui kegiatan yang lebih bersifat fisik.

Yogyakarta merupakan kota dengan sebutan 'kota pelajar'. Hampir 20% penduduk produktifnya adalah mahasiswa yang terdapat di 137 perguruan tinggi. Sebagian besar mahasiswa dan pelajar merupakan pemuda yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Tidak jarang juga bahwa kota Yogyakarta sering disebut sebagai "Miniatur Indonesia". Mahasiswa-mahasiswa perantauan yang baru lepas dari pengawasan orang tua tentu perlu mendapatkan lingkungan baru yang bersifat mendidik karakter anak muda dalam hal penyaluran bakat/hobi, pengembangan kepribadian dan pencarian teman.

Sehubungan dengan hal diatas, maka dibutuhkan gelanggang pemuda di Yogyakarta yang dapat menjadi tempat pendidikan karakter untuk anak muda yang menyediakan kegiatan-kegiatan aktualisasi diri, edukasi , rekreasi dan pelatihan untuk anak muda.

Materi pendidikan karakter dapat diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan yang menyesuaikan masa perkembangan yang dialami oleh anak muda. Maka dari itu, Gelanggang Pemuda di Yogyakarta yang mewadahi kegiatan anak muda mencakup pada tiga program, yaitu :

- Program pengembangan daya kreasi dan rekreasi
- Program edukasi dan konsultasi tentang kesehatan fisik, seks dan organ reproduksi
- Program pelatihan pengembangan diri

Sehingga, gelanggang pemuda sekurang-kurangnya memiliki fasilitas antara lain :

- Olahraga : Lapangan basket/futsal, jogging track Gym dan Aerobik
- Seni: Panggung untuk pertunjukan musik, tari dan drama
- Edukasi, konsultasi dan pelatihan pengembangan diri : Ruang seminar/Workshop (aula), Ruang Konsultasi
- Umum : Café, Ruang baca

Pada masa perkembangan dewasa awal yang dialami anak muda, kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan anak muda mempengaruhi pembentukan karakter mereka. Selain dari pengaruh luar, kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan anak muda juga dipengaruhi oleh perkembangan yang terjadi pada diri mereka. Pada masa ini, seseorang mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam 3 aspek yaitu fisik, kognitif dan sosio-emosional

Tiga aspek tersebut merupakan hal yang sangat mempengaruhi pola kegiatan dan kebiasaan yang dilakukan sehingga mempengaruhi pembentukan karakter seseorang. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi pada masa perkembangan ini perlu diarahkan dan disikapi melalui pendidikan karakter supaya anak muda mempunyai panutan di dalam membentuk karakter ideal.

Maksud dari karakter ideal pada masa ini adalah karakter yang dapat mempersiapkan anak muda di dalam mencapai hal-hal ideal pada masa dewasa awal. Secara psikologi, hal-hal ideal tersebut disebut dengan “tugas perkembangan”.

Anak muda dengan perkembangannya yang cenderung mengikuti pengaruh luar dari media informasi dan teman-teman sebayanya tentu perlu diarahkan dengan adanya pendidikan karakter melalui kegiatan-kegiatan yang tidak hanya bersifat menghibur saja, tetapi juga yang dapat mengedukasi serta dapat menjalin interaksi yang baik antar sesama anak muda . Oleh karena itu, Gelanggang pemuda di Yogyakarta sebagai tempat pendidikan karakter, perlu mewujudkan suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif di dalamnya dengan menyesuaikan masa perkembangan yang sedang dialami anak muda yaitu masa dewasa awal.

II. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana landasan konseptual Gelanggang Pemuda di Yogyakarta yang dapat menjadi tempat pendidikan karakter anak muda melalui suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif dengan pendekatan psikologi masa perkembangan dewasa awal?

III. GELANGGANG PEMUDA DENGAN SUASANA RUANG YANG EDUKATIF, REKREATIF DAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN REMAJA DAN DEWASA AWAL

Pengertian Gelanggang Pemuda

Pengertian gelanggang menurut kamus besar bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1995) adalah ruang atau lapangan tempat menyabung ayam, bertinju, berpacu (kuda), berolahraga, dsb. Gelanggang juga berarti arena atau lingkaran. Sedangkan pemuda menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah orang muda laki-laki; remaja; taruna atau yang akan menjadi pemimpin bangsa.

Di dalam masyarakat pemuda merupakan satu identitas yang potensial sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber bagi pembangunan bangsanya karena pemuda sebagai harapan bangsa. Pemuda merupakan satu identitas yang potensial sebagai penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber bagi pembangunan Negara. Dari kutipan di atas, dapat diartikan bahwa gelanggang pemuda adalah ruang atau tempat yg biasanya dipakai para pemuda untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan yg berguna.

Pengertian Edukatif, Rekreatif, dan Interaktif secara umum

a. Edukatif

Edukatif dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan. Gelanggang pemuda di Yogyakarta sebagai wadah anak muda berkegiatan diharapkan mampu mengarahkan anak muda melalui kegiatan yang dapat memberi edukasi yang berkaitan dengan pendidikan karakter di dalamnya. Di dalam pemberian edukasi di dalam pendidikan karakter, dibutuhkan konselor yang dapat memberi bimbingan di dalam memberi materi-materi pendidikan karakter.

b. Rekreatif

Rekreatif berasal dari kata rekreasi yang menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang

menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. Kreatif dapat dikatakan suatu keadaan yang bersifat menarik, menyenangkan, dan menantang yang dapat mengembangkan daya imajinasi, kemampuan berfikir kritis serta kemampuan mengekspresikan ide - idenya dalam suatu karya baru yang unik. Di dalam memberi suasana yang kreatif, gelanggang pemuda perlu menyediakan kegiatan-kegiatan olahraga dan seni yang dapat memacu anak muda untuk saling berekspresi dan memberi apresiasi.

c. Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Interaktif dapat diartikan bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan. Interaktif berasal dari kata interaksi yang diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia saling aktif; saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi antar hubungan sosial hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan dan orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. Yang dimaksud suasana interaktif dalam gelanggang pemuda ialah suasana yang dapat memacu anak muda untuk bisa saling berkenalan dan berteman antar sesamanya.

Masa Perkembangan Dewasa Awal

Pada masa ini, seseorang mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam 3 aspek

1. Perubahan Fisik

Hal-hal yang terkait pada perkembangan fisik pada masa dewasa awal antara lain : Puncak kemampuan fisik, Nutrisi dan perilaku makan, Olahraga, Ketergantungan obat-obatan dan seksualitas.

2. Perubahan Kognitif

Hal-hal terkait yang muncul pada perkembangan kognitif pada masa dewasa awal antara lain : Kreativitas, Karir/ pekerjaan, eksplorasi, perencanaan dan pengambilan keputusan.

3. Perubahan Sosio-emosional

Hal-hal terkait yang muncul pada perkembangan sosio-emosional pada masa dewasa awal adalah : Daya tarik lawan jenis, Hubungan cinta, Persahabatan dan rasa kesepian.

Tugas Perkembangan Masa Dewasa Awal

Secara umum, tugas perkembangan masa dewasa awal meliputi:

1. Pekerjaan

Seorang individu diharapkan sudah mendapatkan suatu pekerjaan yang layak ketika ia berada pada masa dewasa dini sehingga ia bisa dianggap mampu dan mempunyai peran atau posisi dalam masyarakat.

2. Pengakuan Sosial

Masa ini adalah masa dimana seseorang ingin mendapatkan legalitas dan pengakuan dari masyarakat/kelompok sekitarnya. Ia menerima tanggungjawab sebagai warga Negara dan akan bergabung dengan komunitas sosial yang cocok dengannya.

3. Keluarga

Pada masa ini seseorang mulai mencari dan memilih pasangan hidup yang cocok, lalu menikah, mempunyai anak, kemudian membina rumah tangga. Ia mempunyai peran baru yaitu sebagai orang tua.

Penunjang Penguasaan Tugas-Tugas Perkembangan Dewasa Awal :

1. Efisiensi fisik. Efisiensi fisik (kekuatan, ketahanan & fisik) menunjang pelaksanaan tugas-tugas perkembangan dewasa awal. Puncak efisiensi fisik dicapai pada awal masa dewasa awal (sekitar usia 20-27th).
2. Kemampuan motorik. Mencapai puncak sekitar usia 20-30 th. Kecepatan respon maksimal terdapat antara usia 20 dan 25 tahun kemudian sesudah itu kemampuan ini sedikit demi sedikit akan menurun. Disamping itu orang dewasa yang memiliki kemampuan motorik yang baik cenderung akan dapat menyelesaikan dengan baik pekerjaan yang menuntut kemampuan fisik. Hal ini memudahkan seseorang untuk bergaul dan berkomunikasi baik dilingkungan masyarakat maupun di lingkungan pekerjaan.
3. Kemampuan mental. Hasil penelitian menyebutkan kemampuan mental individu mencapai puncak pada usia 20-an th. Penelitian Bayley menunjukkan bahwa kemampuan mental individu bertambah mencapai puncak sekitar usia 26 th dan stabil hingga usia 36 th, dan setelah itu akan menurun secara gradual.

IV. GELANGGANG PEMUDA DI YOGYAKARTA

Deskripsi Proyek

Gelanggang Pemuda di Yogyakarta adalah wadah yang membantu memberikan pendidikan karakter anak muda dengan menampung kegiatan edukasi, rekreasi dan aktualisasi diri. Bentuk kegiatan yang diwadahi menyesuaikan dengan masa perkembangan yang sedang dialami anak muda yaitu masa dewasa awal. Berbagai kegiatan pada Gelanggang Pemuda yang menyesuaikan masa perkembangan anak muda berupa :

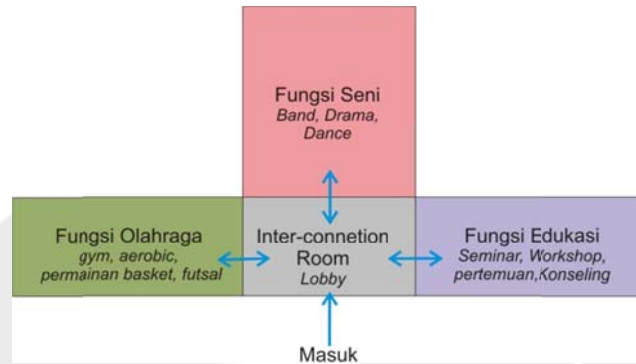
- a. Kegiatan edukasi yang berkaitan dengan pengetahuan seksual, Bimbingan (konseling), seminar dan workshop
- b. Kegiatan Rekreasi seperti olahraga, wahana, pameran dan kuliner.
- c. Kegiatan Aktualisasi diri yang berkaitan dengan kegiatan seni musik, drama dan tari

Fasilitas pada Gelanggang Pemuda di Yogyakarta untuk kegiatan edukasi, rekreasi dan aktualisasi diri untuk anak muda antara lain :

Olahraga	: Gym, Aerobik, Lapangan Multi fungsi untuk basket dan futsal, Jogging Track
Seni	: Panggung pertunjukan, Studio Musik, Dance studio
Edukasi	: Aula , Ruang Kelas, Ruang Pertemuan, Ruang Konsultasi, Ruang Baca
Pendukung	: Kantor pengelola, Café

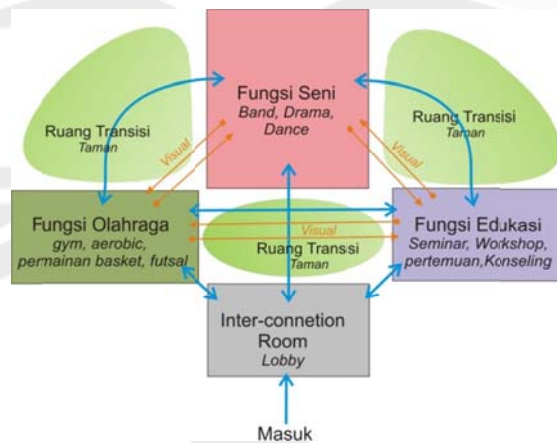
Prinsip Perancangan Gelanggang Pemuda

Gelanggang pemuda yang mewadahi berbagai kegiatan untuk anak muda, memiliki 3 fungsi utama yang berbeda yaitu : Fungsi Olahraga, Seni dan Edukasi. Dalam menyediakan wadah kegiatan yang berbeda-beda tersebut, maka kegiatan-kegiatan perlu dikelompokkan sesuai dengan fungsinya dan dipisahkan dengan fungsi-fungsi lain agar kegiatan dan sirkulasi di dalamnya tidak saling mengganggu. Di dalam pengelompokannya, diperlukan ruang yang berperan sebagai ruang yang menghubungkan ke ruang setiap kelompok kegiatan yang berbeda.



Gelanggang Pemuda merupakan satu kesatuan yang menyediakan berbagai kegiatan aktualisasi diri yang memamerkan berbagai kreativitas serta kemampuan dari kelompok kegiatan yang berbeda fungsi. Oleh karena itu, perlu adanya akses visual dan akses sirkulasi antar satu kelompok kegiatan ke kelompok kegiatan lainnya yang telah dikelompokkan berdasarkan fungsinya.

Sirkulasi dan akses visual melalui ruang transisi yang menjadi batas setiap fungsi.

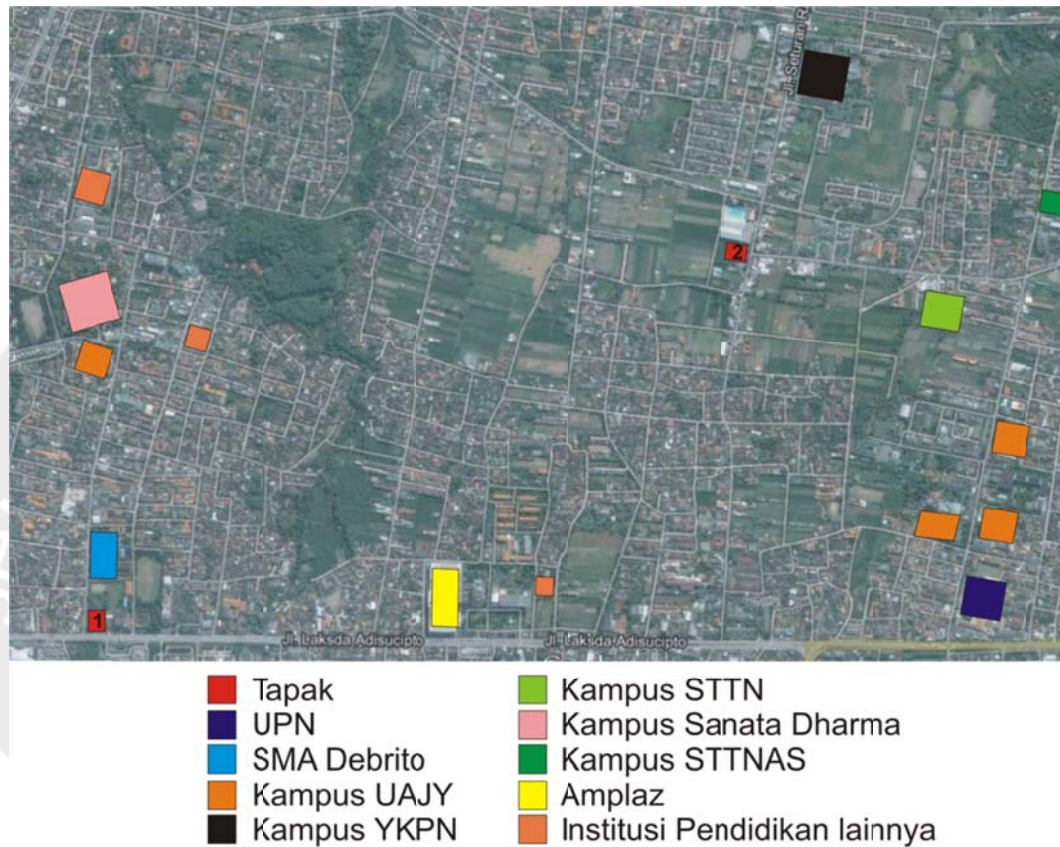


Pemilihan Tapak

Adapun beberapa alternatif tapak di Kecamatan Depok, Sleman antara lain:

1. Tapak di jalan Solo, bekas perpustakaan kata, sebelah barat gedung pasifik

2. Tapak di samping kiri Depok Sport Center



Site ini dipilih karena :

- Dekat dengan berbagai institusi pendidikan dan lingkungan mahasiswa (kampus, kos-kosan)
- Karena sudah terdapat berbagai gedung kampus dan sekolah di daerah tersebut, maka untuk sistem utilitas kota dianggap sudah memadai.
- Site berada di pusat keramaian yang letaknya dekat dengan Jalan Laksda Adisucipto yang merupakan ruas jalan utama Yogyakarta.



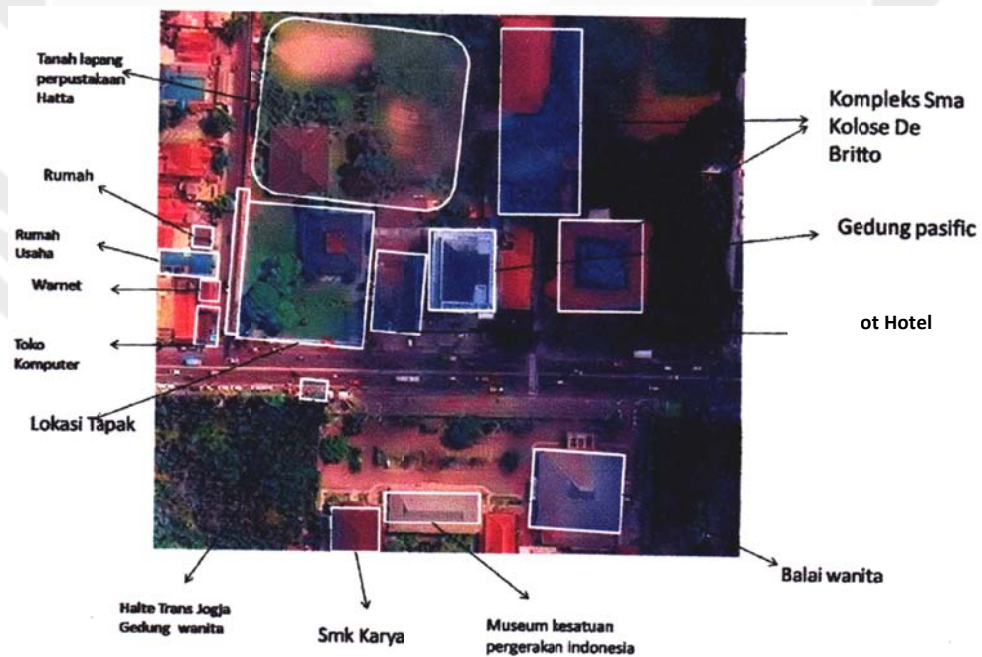
Alternatif Tapak 1



Alternatif tapak 2

Kondisi Tapak Terpilih

Lokasi site berupa lahan bekas perpustakaan hatta, berada di area yang strategis dan merupakan area dimana banyak kaum muda di wilayah tersebut.



Ukuran dan data tapak

Luas Total tapak: 5000 m²

Sesuai perda no. 12 tahun 1978 kabupaten Sleman, maka:

- Garis sempadan pagar:
 - Dari jalan depan : 7,5 m
 - Dari jalan desa : 4m
- Garis sempadan bangunan
 - Dari jalan raya depan : 11,5 m
 - Dari jalan desa : 6 m
- KDB: 60 %
- Ketinggian maksimum : 32 m
- Tata Guna Lahan : pengenabangan Pariwisata dan Pendidikan

V. ANALISIS

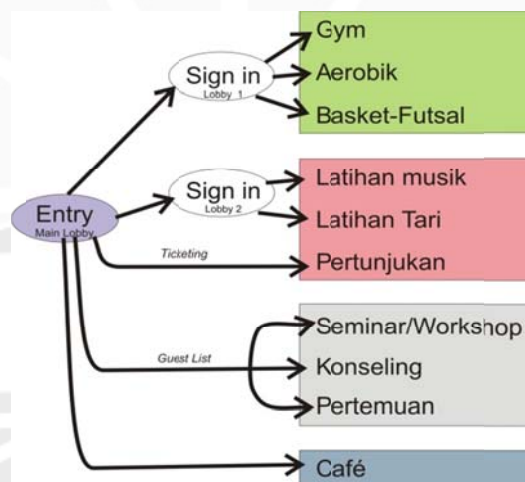
Analisis Kegiatan Gelanggang Pemuda di Yogyakarta

Fungsi	Kegiatan	Sifat	Waktu
Olahraga <i>Gym Senam Aerobik, Basket- futsal</i>	Gym	-Privasi sedang -Pergerakan tinggi -Kebisingan rendah	07.00-21.00
	Senam Aerobic	-Privasi sedang -Pergerakan tinggi -Kebisingan tinggi	16.30-18.00 Dan 19.00-21.00

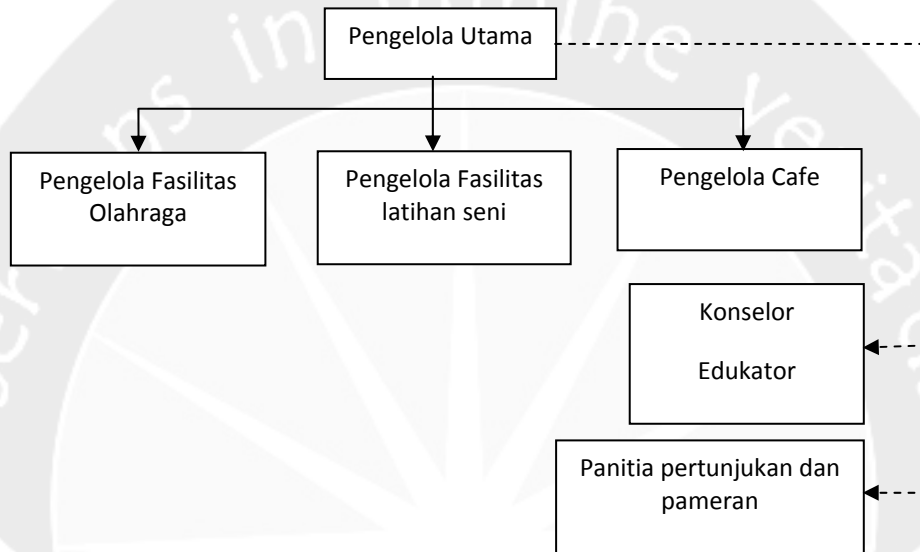
	Futsal-Basket	-Publik -Pergerakan sangat tinggi -Kebisingan sedang	10.00-21.00
Seni <i>Pertunjukan, latihan, Musik&tari</i>	Latihan musik	-Privasi sedang -Pergerakan sedang -Kebisingan tinggi	14.00-21.00
	Latihan tari	-Privasi sedang -Pergerakan tinggi -Kebisingan tinggi	14.00-21.00
	Pertunjukan musik, drama dan tari	-Publik -Pergerakan tinggi -Kebisingan tinggi	Sesuai Jadwal
Pengembangan diri	Seminar/Workshop	-privat -Kebisingan tidak menentu	Sesuai Jadwal
	Konseling	-privat -tenang	Sesuai Janji
	Referensi	-privasi sedang -tenang	15.00-18.00
	Pameran	-Publik -Kebisingan sedang	Sesuai Jadwal

	Pertemuan	-privat	Sesuai Jadwal
Pengelola	Pengelolaan	-privat -tenang	09.00-21.00
Cafe	Makan& minum	-Publik	10.00-24.00
	Servis	-Privat	

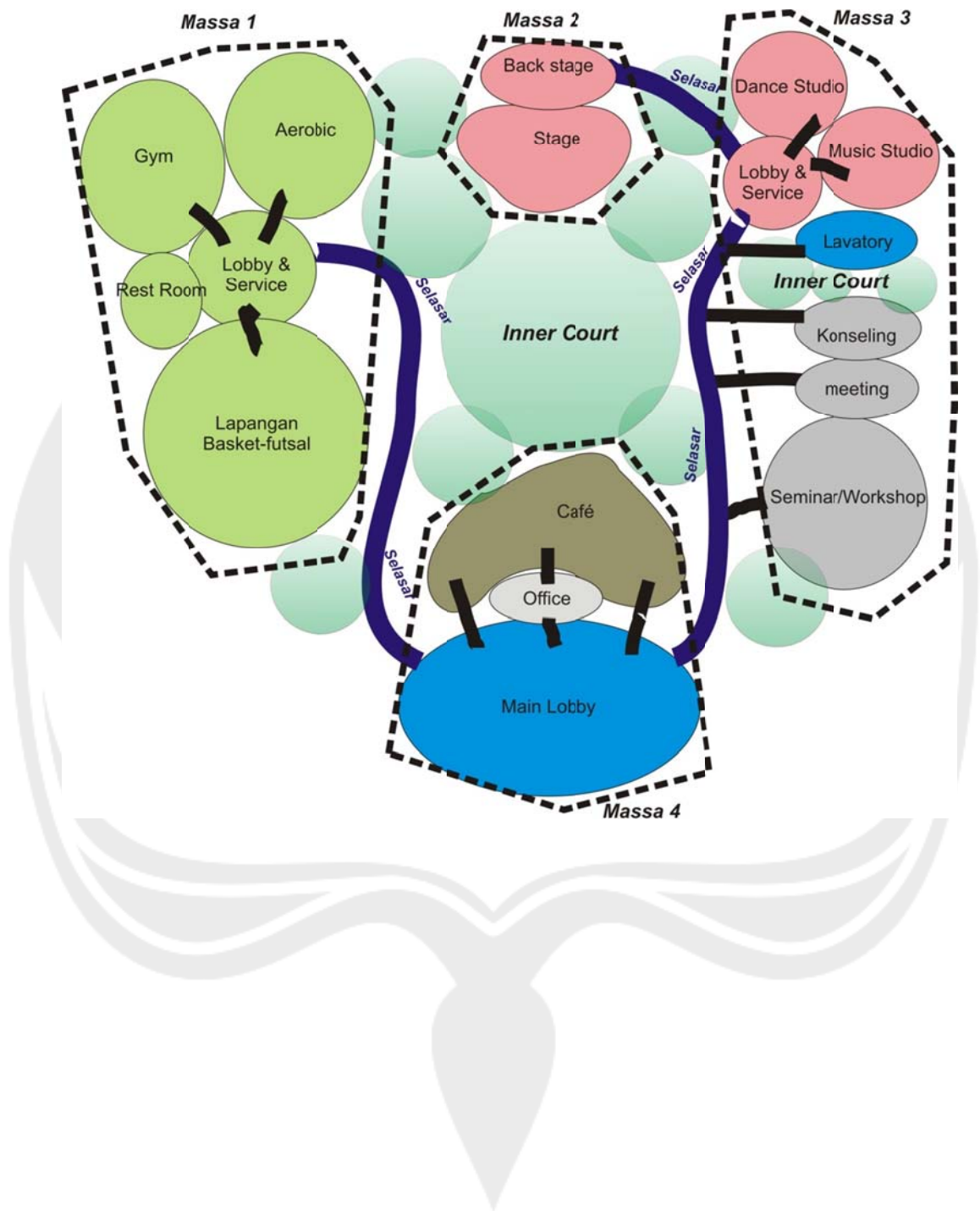
Analisis Sirkulasi



Pada alur kegiatan di atas, maka di dalam fasilitas olahraga dan fasilitas seni membutuhkan pengelola sendiri yang terpisah untuk melayani *kebutuhan orang-orang di dalamnya*. *Sistem pengelolaan gelanggang pemuda* adalah sebagai berikut :

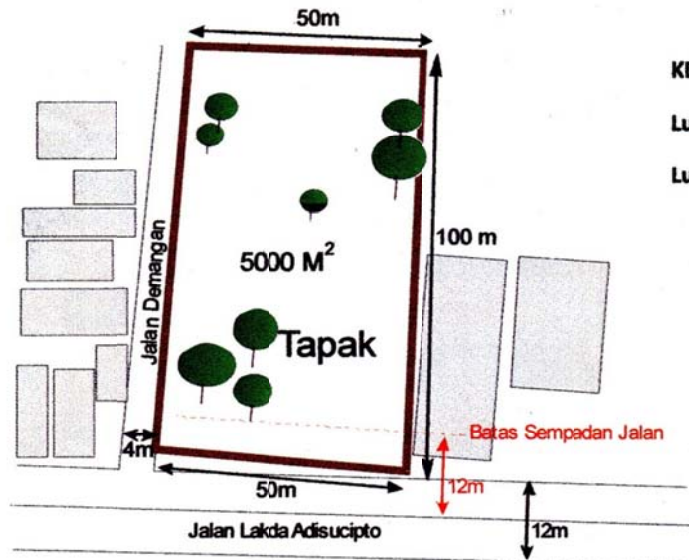


Berdasarkan pada prinsip perancangan dan alur kegiatan di atas, maka Zoning kelompok kegiatan pada bangunan Gelanggang Pemuda dapat digambarkan sebagai berikut :



Analisis Tapak

Ukuran dan Peraturan



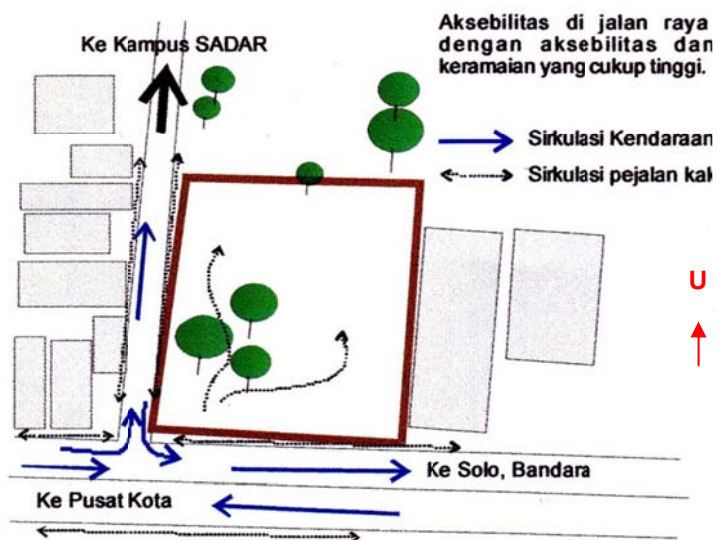
KDB = 60 %

Luas Tapak = 5000 m²

Luas Dasar Bangunan Max = 3000 m²

U
↑

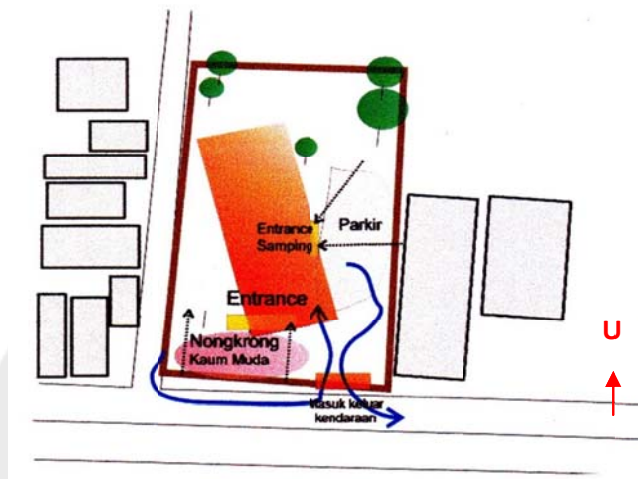
Akseibilitas Ke Tapak



ingga sore
pejalan
rat di
Karyawan,
a SMA,
arena di
rdapat
; makan
ongkrong.

U
↑

Tanggapan:



Impact
a agar
menjadi
menjadi
an
n kaki di

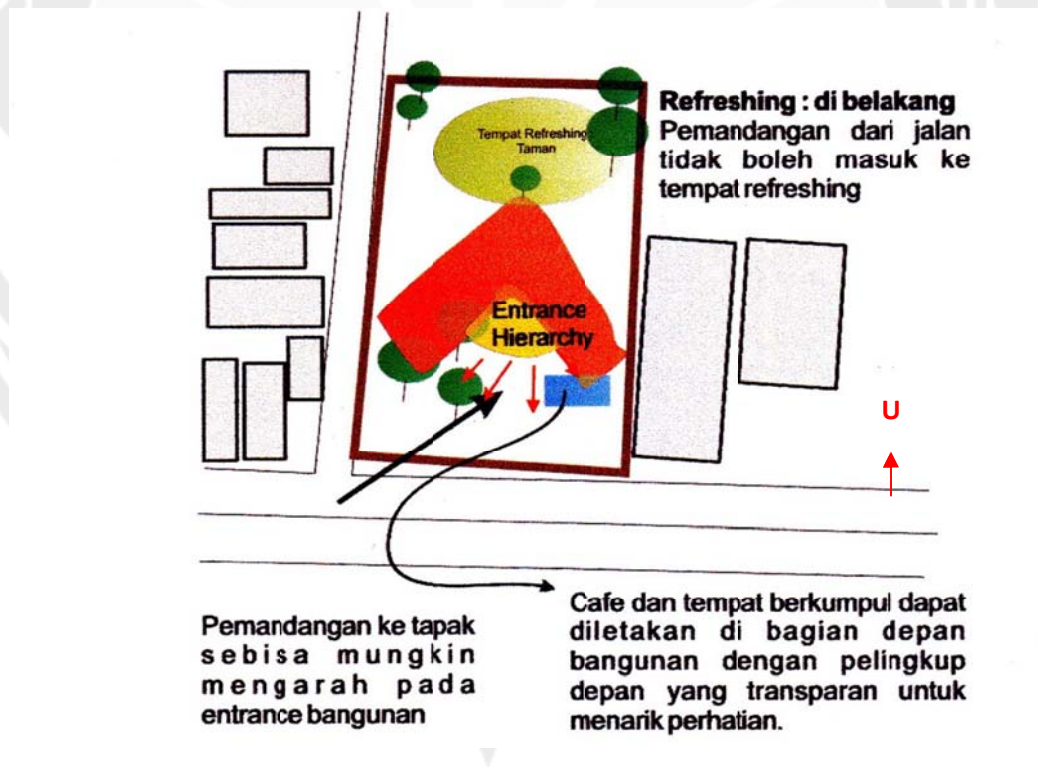
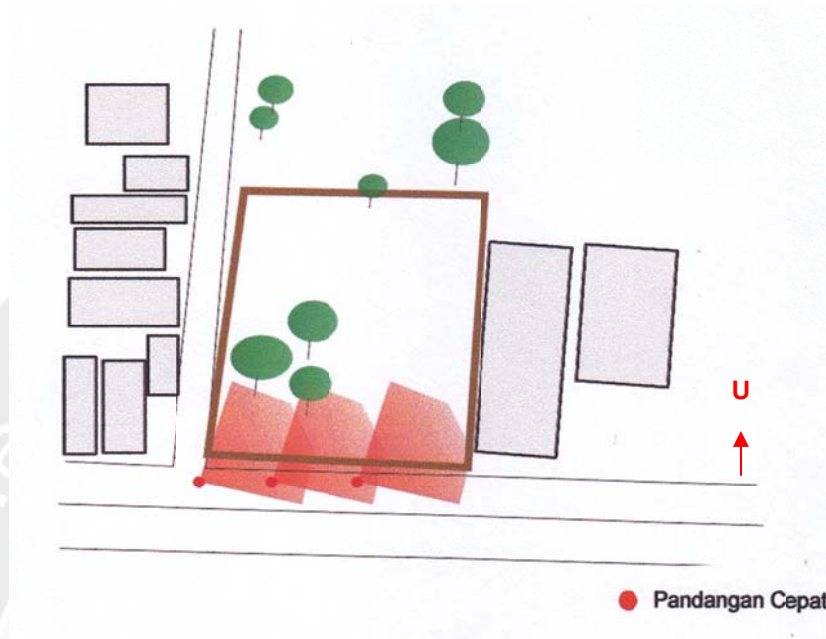
akses
depan
ar

auhkan

Pemandangan Dari Tapak dan Ke Tapak



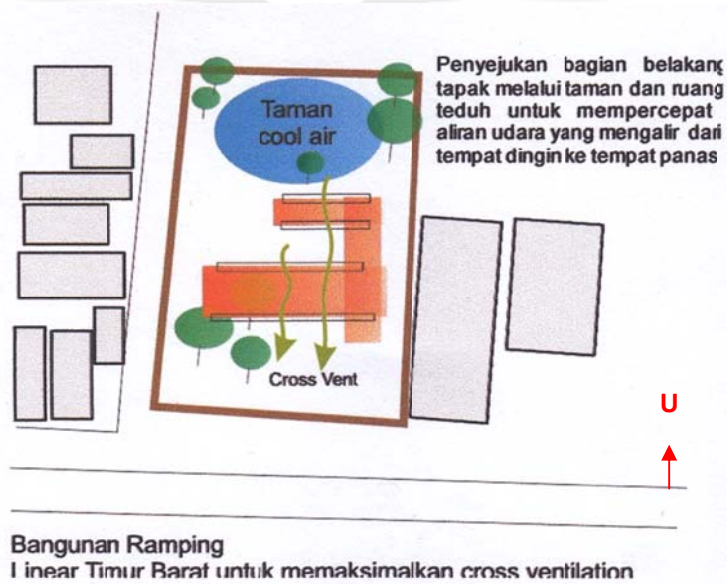
U
↑

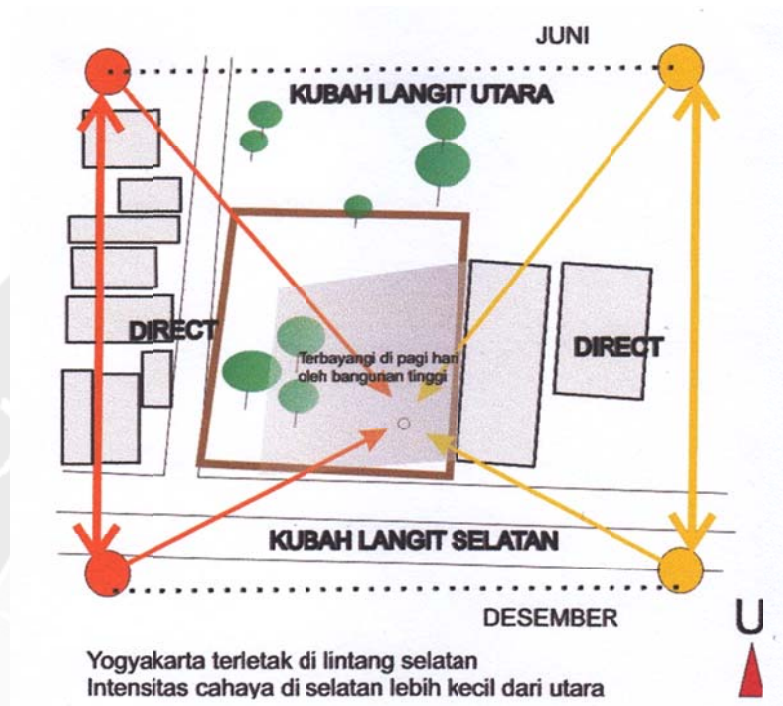


Kondisi Pencahayaan Cahaya, Angin dan Suara

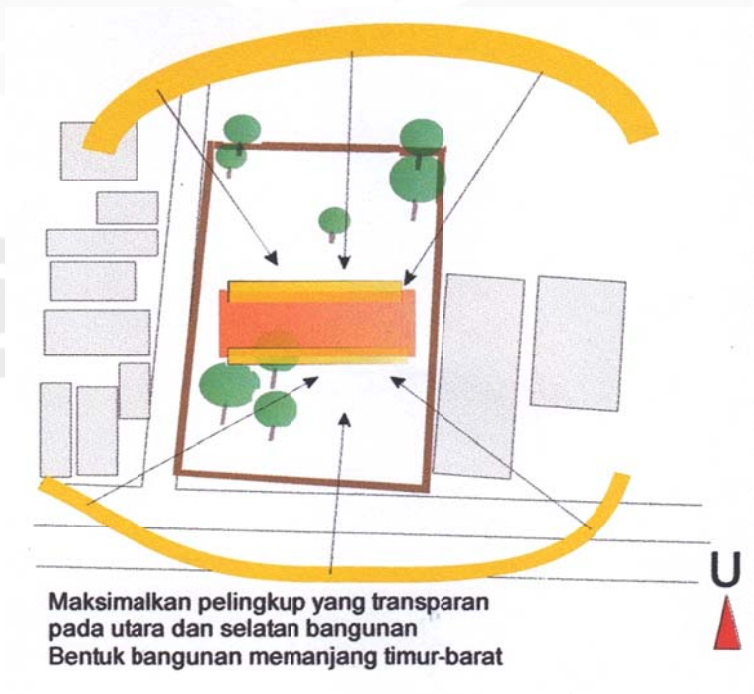


Tanggapan :

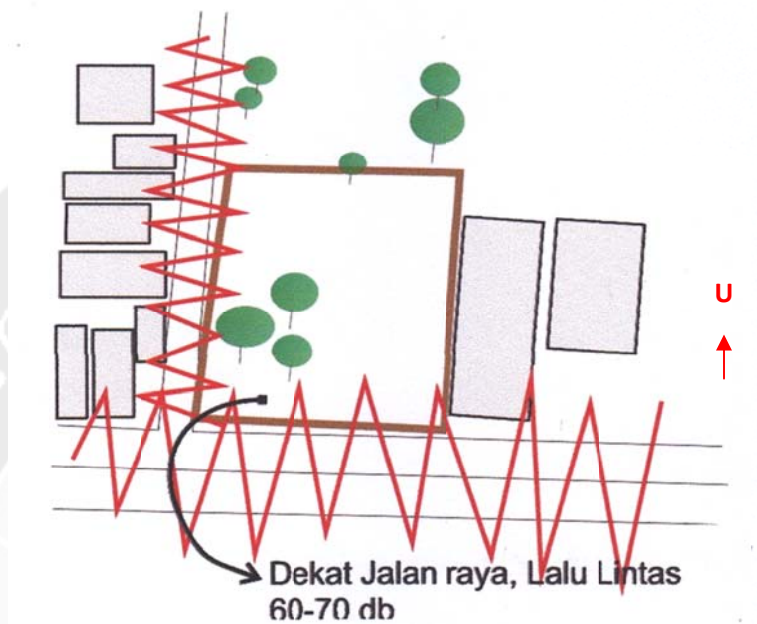




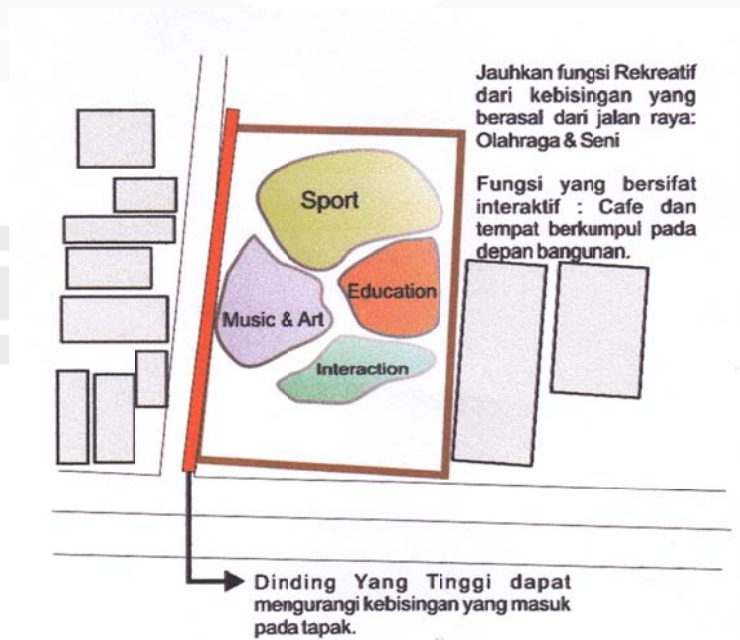
Tanggapan :



Kebisingan



Tanggapan :



Analisis Psikologi Perkembangan Dewasa Awal

Analisis perkembangan masa dewasa awal mengambil rentang umur 20-25 tahun karena pada rentang umur tersebut, seseorang sedang dalam tahap mempersiapkan tugas perkembangannya yang secara umum dilihat dari pekerjaan, pengakuan sosial dan kehidupan rumah tangga. Papalia, Olds, dan Feldman (1998; 2001) menyatakan bahwa golongan dewasa awal berkisar antara 21-40 tahun. Golongan dewasa awal yang berusia di atas 25 tahun, umumnya telah menyelesaikan pendidikannya setingkat dengan SLTA dan atau universitas. Selain itu, sebagian besar dari mereka umumnya telah memasuki dunia kerja.

Selain itu, pada rentang usia 20-26 tahun terdapat faktor-faktor yang mendukung di dalam mencapai penguasaan tugas perkembangan masa dewasa awal. Hal tersebut antara lain:

1. Efisiensi fisik (kekuatan, ketahanan & kecepatan) menunjang pelaksanaan tugas-tugas perkembangan dewasa awal. Puncak efisiensi fisik dicapai pada awal masa dewasa awal (sekitar usia 20-26th).
2. Kemampuan motorik. Mencapai puncak sekitar usia 20-30 th. Kecepatan respon maksimal terdapat antara usia 20 dan 25 tahun kemudian sesudah itu kemampuan ini sedikit demi sedikit akan menurun.
3. Kemampuan mental. Hasil penelitian menyebutkan kemampuan mental individu mencapai puncak pada usia 20-an th. Penelitian Bayley menunjukkan bahwa kemampuan mental individu bertambah mencapai puncak sekitar usia 26 th dan stabil hingga usia 36 th, dan setelah itu akan menurun secara gradual.

Analisis Pendekatan Psikologi Perkembangan masa dewasa awal pada umur 20-25 tahun

Aspek	Gambaran Umum	Kata Kunci Remaja & Dewasa awal
Fisik	Efisiensi fisik pada puncaknya (kekuatan, ketahanan dan kecepatan), Adanya usaha untuk menjaga penampilan fisik dengan olahraga, nutrisi dan perilaku makan,	*Puncak Fisik : kekuatan, ketahanan, kecepatan * Penampilan Fisik
Kognitif	Berpikir logis, Menyadari perbedaan pendapat dan berbagai perspektif, Memulai pemikiran yang beragam, memperluas wilayah pemikiran individualistik dan percaya bahwa setiap orang memiliki pandangan pribadi, Sadar dalam mencari, menganalisa dan menerima sesuatu yang baru dari pemikiran yang beragam, Perkembangan kreativitas meningkat	*Logis *Luas dan Beragam *Kreatif
Sosio- Emosional	Otonomi dan Kedekatan dengan orang tua : Kebebasan berteman, Kemandirian, Kegiatan berkelompok dengan teman sebaya, Daya tarik dalam sosial dan hubungan Cinta.	* Daya tarik * Kedekatan * Kebebasan * Berkelompok

**Hubungan Antara Edukatif, Rekreatif dan Interaktif dengan Psikologi
Perkembangan Dewasa Awal**

	Tujuan	Menunjang Tugas Perkembangan dewasa awal
Edukatif	Pengembangan kemampuan, pemikiran, sikap dan Mental	Motivasi dalam bekerja dan belajar, Pengembangan kemampuan untuk mengetahui potensi diri di dalam memilih pekerjaan, meningkatkan kreatifitas untuk mendapatkan prestasi. Memberi panduan dan pengetahuan yang berkaitan dengan hubungan cinta (<i>relationship</i>) dan seksualitas di dalam mempersiapkan rumah tangga serta hidup bermasyarakat.
Rekreatif	Penyegaran: Badan dan Pikiran	Menjaga kebugaran badan dan pikiran, Mengembangkan kemampuan fisik agar dapat mendukung di dalam menyelesaikan pekerjaan atau tugas akademik (universitas) sehari-hari dengan lebih cepat.
Interaktif	Pergaulan: Perkumpulan dan Memperluas Lingkaran Sosial	Mendapatkan pengakuan sosial : Membiasakan individu untuk berinteraksi dengan orang-orang baru : menyapa, berkenalan dan berbincang-bincang untuk memperluas lingkaran sosial. Menjalin kedekatan dan membangun kerja sama

		dengan orang lain/ teman sebaya melalui kegiatan yang berkelompok agar mendapatkan lingkungan sosial yang menerimanya. Berinteraksi dan menjalin kedekatan dengan orang-orang baru membantu dalam mendapatkan teman, sahabat atau calon pasangan.
--	--	---

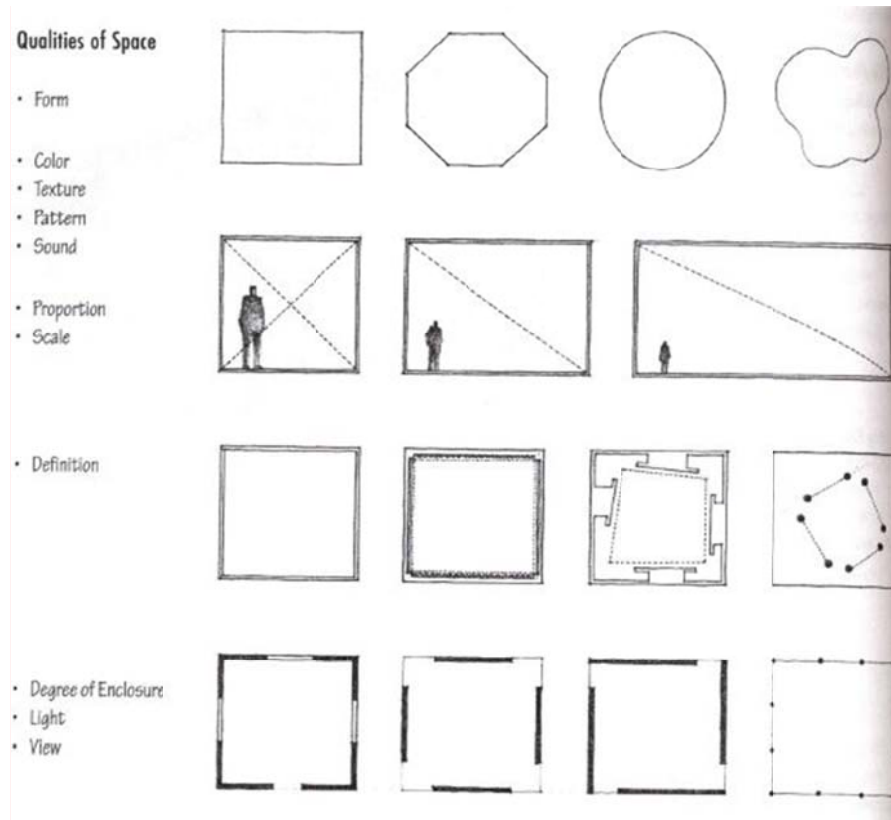
Suasana Ruang Melalui Pendekatan Psikologi Perkembangan

	Perubahan Fisik *Puncak Fisik(Kekuatan, Kecepatan, Ketahanan)	Kognitif *Logis *Luas dan beragam *Kreatif	Sosio-Emosional *Daya tarik * Kedekatan *Kebebasan
Edukatif	<u>Aktif</u> Kondisi fisik pada puncaknya mendukung anak muda lebih aktif di dalam mengembangkan kemampuannya	<u>Innovatif</u> Kreatifitas, cara berfikir logis, pemikiran yang luas dan beragam diarahkan untuk inovatif, yaitu mendayagunakan pikiran dan sumber daya di sekelilingnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat	<u>Supportif</u> Sikap yang saling mendukung antar individu dalam satu kelompok atau satu lingkungan (lingkungan kerja, komunitas, kampus, rumah tangga) untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Rekreatif	<u>Dinamis</u> Fisik pada puncaknya, Pengembangan kemampuan fisik melalui kegiatan fisik dengan intensitas gerak tinggi	<u>Refresh</u> Penyegaran kembali terhadap kondisi pikiran, suasana yang dapat membuat pikiran beristirahat sejenak dalam pekerjaan sehari-hari	<u>Kebebasan</u> Ruang gerak yang bebas untuk anak muda dalam melakukan kegiatan berkelompok.
	<u>Atraktif</u> Penampilan fisik sebagai awal untuk menarik perhatian dan berinteraksi dengan semua orang.	<u>Komunikatif</u> Pemikiran dan maksud yang mudah dipahami, sesuatu yang disampaikan dapat diterima dengan baik.	<u>Validasi Sosial</u> Daya tarik, kebebasan berteman dan kedekatan dengan individu dalam suatu kelompok (kampus, teman sebaya, lingkungan sekitar) untuk mendapatkan

Transformasi kategori ke dalam desain arsitektural

Persepsi akan suasana ruang dipengaruhi oleh karakter yang terdapat pada kualitas-kualitas ruang. Kualitas-kualitas tersebut antara lain bentuk ruang, warna, tekstur/material, proporsi, skala, definisi ruang, derajat bukaan, cahaya dan pemandangan.



Sumber: D. K. Ching, Francis, Form,space & order
Second edition, p. 166

Penekanan Desain ke Dalam Suasana Ruang

<p>Edukatif Melibatkan pemikiran sikap dan perilaku Berada dalam diri seseorang, tidak bisa dilihat dan dirasakan langsung</p>	<p>Suasana Ruang Edukatif Mental Aktif, Pemikiran Innovatif, sikap Supportif <i>Penekanan Desain ditonjolkan pada ruang dalam (Material, Warna, Definisi ruang, Sirkulasi)</i></p>
<p>Rekreatif Melibatkan fisik, Dapat dilihat dari luar, hal-hal yang diasakan oleh panca indera secara langsung</p>	<p>Suasana Ruang Rekreatif Badan dan Pikiran merasakan suasana Refresh ,Dinamis & Kebebasan <i>Refresh ➔ Tata Ruang Luar , Penghawaan, Pencahayaan</i> <i>Dinamis ➔ Tampilan luar bangunan/Pelingkup Eksterior</i> <i>Kebebasan ➔ Skala dan Proporsi ruang</i></p>
<p>Interaktif Hubungan orang dengan orang hal-hal di luarnya (individu, kelompok,lingkungan)</p>	<p>Suasana Ruang Interaktif Bangunan dengan lingkungan menjadi pusat perhatian (Atraktif) Ruang mudah dipahami individu (Komunikatif) Orang merasakan & dirasakan keberadaannya (Validasi Sosial) <i>Atraktif ➔ Fasad dan Entrance</i> <i>Ruang Komunikatif ➔ Definisi ruang tegas</i> <i>Validasi Sosial ➔ Hubungan Visual</i></p>

VI. KONSEP

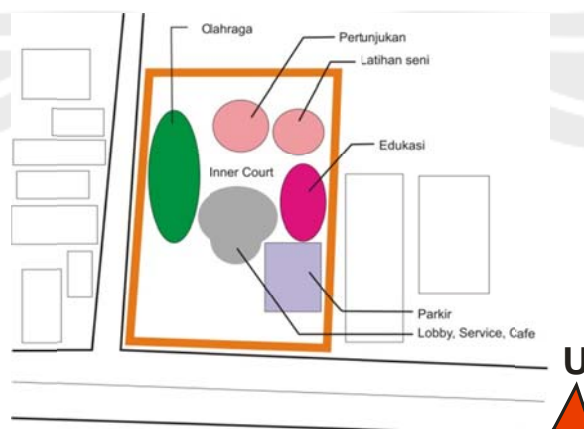
Konsep Tapak



Konsep Tapak

Bangunan memiliki akses masuk kendaraan dari dua sisi yaitu pada sisi selatan dan sisi barat. Kedua akses masuk cenderung berada di sisi selatan tapak yang dapat menjangkau pintu masuk utama bangunan secara visual.

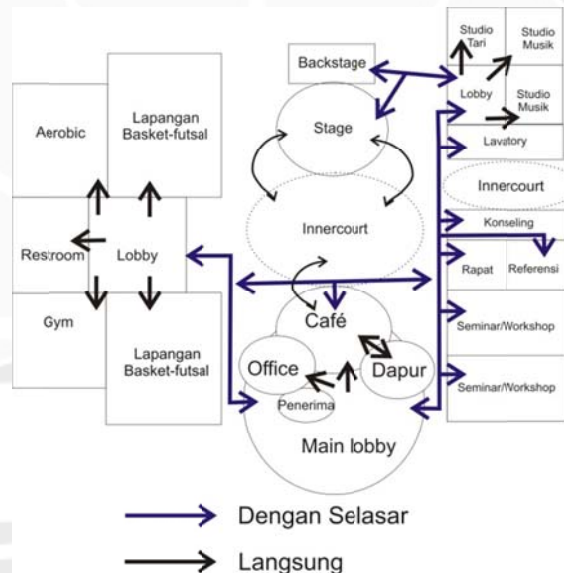
Konsep Tata Massa



Komposisi massa didasarkan pada jenis fungsi yang terdapat pada bangunan. Fungsi Cafe diletakan di depan agar mudah dilihat dan mudah dicapai untuk semua

pengunjung. Fungsi pengelola letaknya di tengah agar dapat mengakses dan mengontrol fungsi di sekitarnya. Fungsi Pengembangan diri yang membutuhkan ketenangan dan bersifat privat diletakkan di belakang. Tempat pertunjukan dapat dijadikan sebagai orientasi visual dari semua massa. Massa untuk fungsi olahraga dapat diletakkan di sisi barat yang dekat dengan jalan untuk mengurangi kebisingan dan polusi yang masuk dalam tapak dengan dinding pelingkup sisi barat yang tertutup.

Konsep Hubungan Ruang







Hubungan Ruang

Konsep Tatahan dan Kualitas Ruang

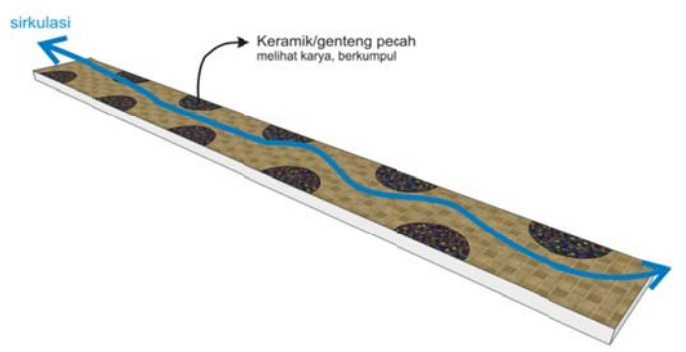
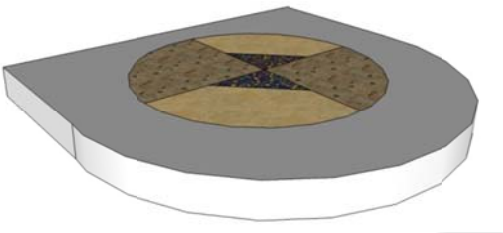

Konsep tatahan dan kualitas ruang di bawah ini merupakan hasil dari kajian dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam perencanaan dan perancangan Gelanggang Pemuda di Yogyakarta yaitu bagaimana mewujudkan suasana ruang yang edukatif, rekreatif dan interaktif dengan pendekatan psikologi perkembangan masa dewasa awal.

Konsep tata letak dan kualitas ruang dalam

- Ruang-ruang yang bersifat publik seperti lobby dan selasar memiliki *visual acces* dan *visual exposure* yang tinggi dimana pada ruang tersebut orang-orang dapat dilihat dan melihat banyak orang.
- Penggunaan warna pada ruang dalam yang dapat memberi suasana keaktifan sesuai dengan fungsi ruangnya.

Warna	Kegunaan	Aplikasi
Merah 	Dapat menarik perhatian bila penggunaan sedikit dengan latar belakang warna yang netral	Kusen pintu dan jendela, detail, railing, lis plang.
Orange 	Untuk aktifitas fisik dengan intensitas gerak yang tinggi	Dinding interior ruang fitnes, senam, dance studio, futsal, studio musik
Putih 	Penetral, membangun kesan luas, untuk aktivitas yang membutuhkan ketenangan	Dinding Interior ruang workshop, seminar, rapat, pengelola, lobby
Kuning 	Membangun kesan yang luas dalam ruang	Dinding interior ruang workshop, seminar, rapat, lobby

- Penggunaan material bekas untuk mendefinisikan ruang kegiatan dan sebagai penghias ruang dalam

Pelingkup	Aplikasi
<p>Lantai (keramik pecah, genteng pecah)</p>	<p>Membuat suasana dinamis dan mengalir pada selasar atau ruang sirkulasi dengan mendefinisikan ruang sirkulasi seolah-olah berliku</p>  <p>The diagram shows a perspective view of a floor path. A blue line with arrows indicates a winding circulation path. The path is defined by dark, irregular shapes representing broken tiles or roof tiles. A label 'sirkulasi' with an arrow points to the start of the path. Another label 'Keramik/genteng pecah melihat karya, berkumpul' with an arrow points to one of the dark shapes.</p> <p>Sebagai penghias pada titik-titik yang memiliki <i>visual exposure</i> yang tinggi seperti tengah-tengah lobby, panggung atau ruang diskusi</p>  <p>The image shows a 3D model of a floor tile installation. It features a central circular area with a dark, irregular pattern, surrounded by a lighter-colored border. The entire installation is set within a square frame.</p>
<p>Dinding (botol bekas, papan bekas)</p>	<p>wadah tanaman sebagai penghias dinding.</p>  <p>The image shows a wall-mounted display of various small plants in colorful, recycled containers. The containers are arranged in a grid-like pattern, and the plants are of different colors and sizes.</p> <p>Pada ruang publik seperti café dan lobby. Sebagai partisi penghias dalam ruangan yang semi transparan dan lebih bercahaya.</p>

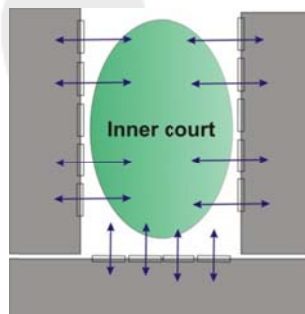


Pada ruang tunggu , selasar, lobby dan café. Digunakan sebagai *secondary skin* yang dapat menjadi wadah tanaman. Menyaring udara dan cahaya alami yang masuk.

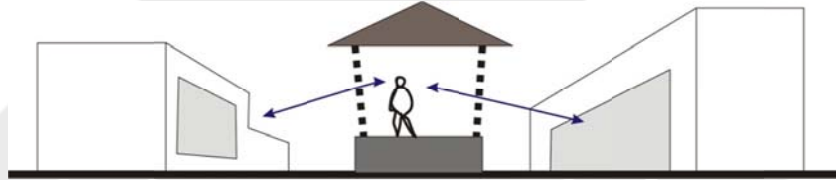


Konsep tatanan dan kualitas ruang luar

- Setiap massa bangunan menghadap arah ke taman dalam. Pelingkup bangunan yang menghadap taman dalam cenderung transparan atau memiliki derajat bukaan yang tinggi.



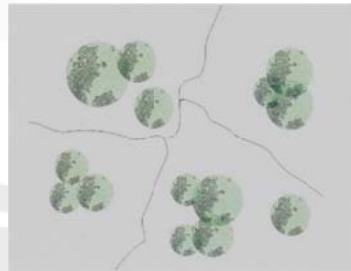
- Selasar/jalan ruang luar yang menjadi akses antar bangunan memiliki *visual acces* dan *visual exposure* yang tinggi. Selasar ditinggikan, terbuka ke arah bukaan bangunan dan memiliki warna yang kontras



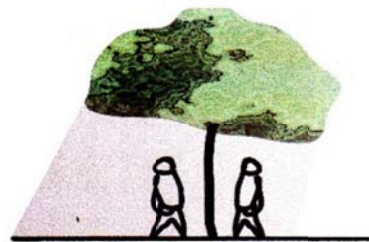
- Tangga dan jalan sirkulasi pada ruang luar memiliki bidang horisontal yang lebih lebar untuk memberi ruang gerak yang bebas bagi kegiatan-kegiatan lain seperti berkumpul atau duduk.



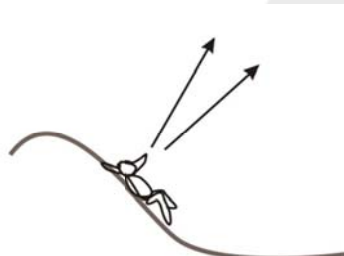
- Lansekap dan taman dalam sifatnya tidak teratur/ acak, memungkinkan ruang gerak yang bebas bagi pengunjung



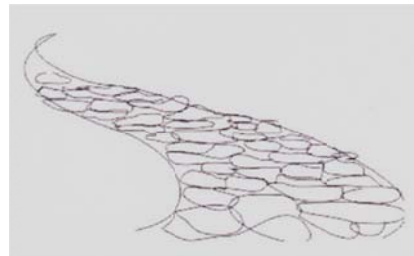
Komposisi vegetasi yang acak



Vegetasi memiliki skala wajar

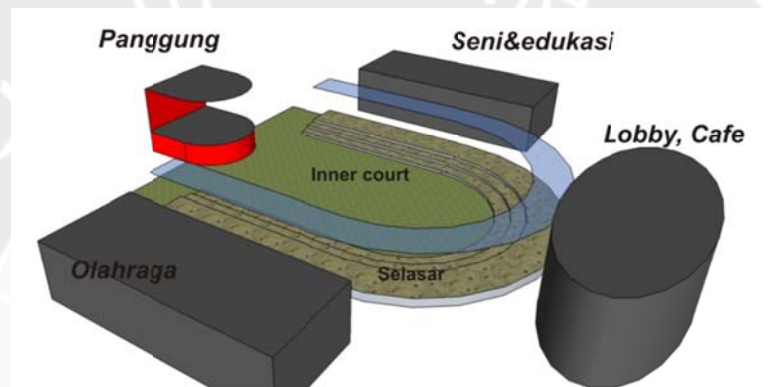


Bidang miring pada lansekap
Untuk istirahat,
pandangan tak terbatas ke arah langit



Kerikil atau batu sebagai material
pada jalan taman

- Panggung pertunjukan menjadi orientasi dari taman dalam bangunan dan memiliki *visual exposure* dari semua titik ruang luar dan bangunan. Panggung menjorok ke arah penonton yang terdapat pada selasar dan pinggiran selasar. Panggung dibuat lebih tinggi dari lantai selasar. Lantai taman berada paling rendah di antara keduanya.



- Bentuk bidang yang atraktif dan dinamis pada bidang eksterior. Material dinding eksterior menggunakan material yang tidak konvensional, terutama pada fasad bangunan untuk menambah kesan atraktif.

Material Pada Pelingkup Eksterior

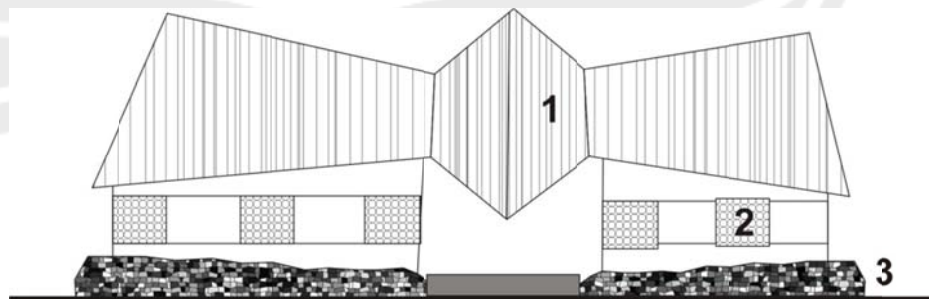
Material	Aplikasi
lembaran baja ringan lapis zinc - alumunium. profil trapezoidal 	Dapat digunakan pada bagian atas bangunan, dapat juga sebagai atap atau penutup atap. Dapat dipotong dengan fleksibel. Dapat membangun kesan yang atraktif dan dinamis dengan pola-pola bentuk yang trapesium, segitiga pada fasad bangunan.
Pecahan Genteng	Penggunaan pecahan genteng pada

 <p>http://partnerproperti.blogspot.com/2010/10/taman-unik-pecahan-genteng.html</p>	<p>dinding bagian bawah bangunan.</p> <p>Pecahan dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan dipasang pada dinding secara fleksibel. Dapat menghias ruang luar dengan kesan yang organik, acak tidak teratur.</p>
<p>Botol bekas</p>  <p>http://arsiteksukabumi.blogspot.com/</p>	<p>Penggunaan botol bekas letaknya dapat digunakan pada ketinggian di tengah dinding, di dekat bukaan sebagai penghias atau material yang memasukan cahaya ke dalam bangunan</p>

Nomor 1 merupakan material lembaran metal baja ringan yang dapat dipotong dan diberi bentuk yang dinamis: miring, trapesium.

Nomor 2 merupakan botol bekas yang dapat diaplikasikan pada bukaan.

Nomor 3 merupakan material genteng pecah yang dapat dibentuk acak, dan tidak teratur

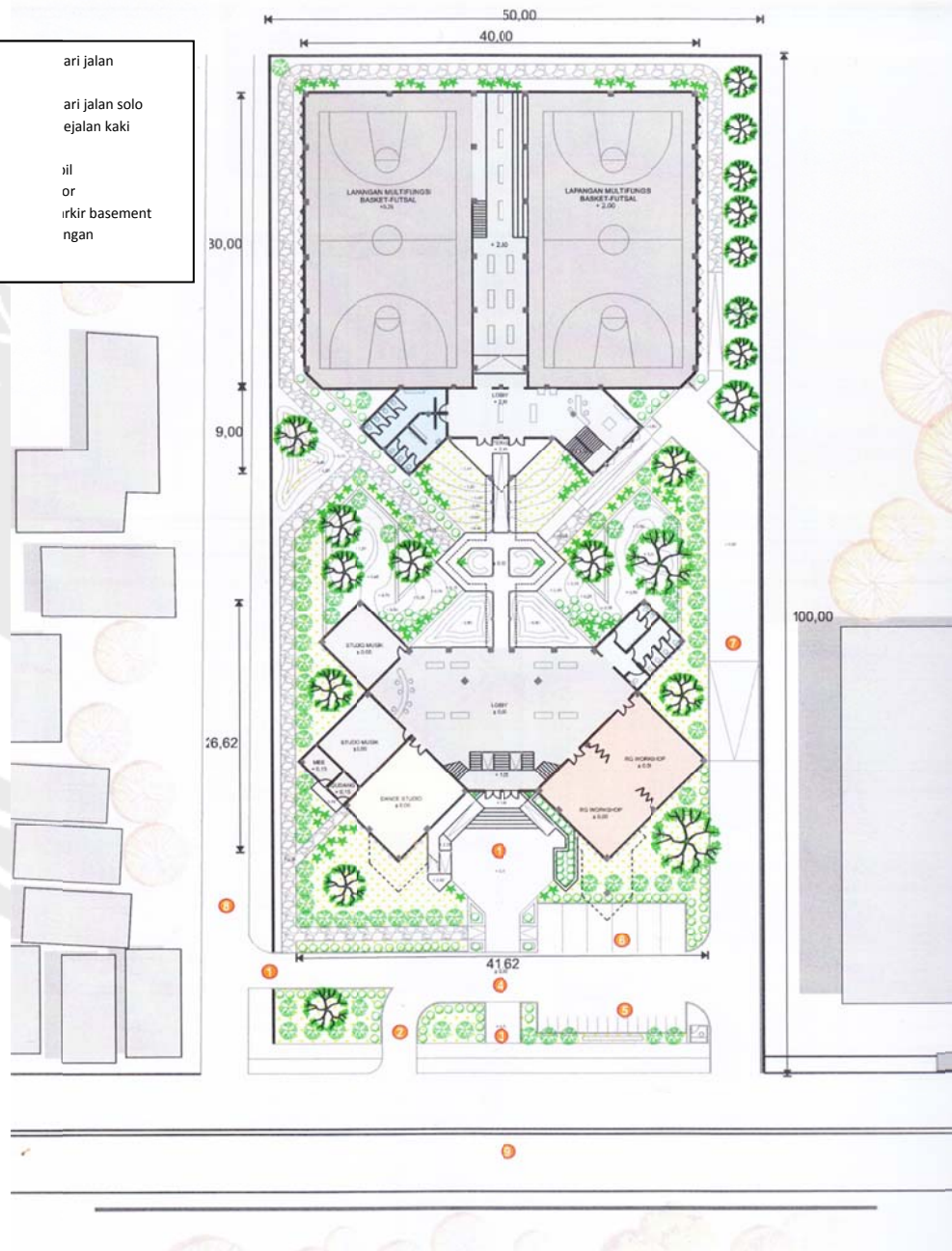


Aplikasi material

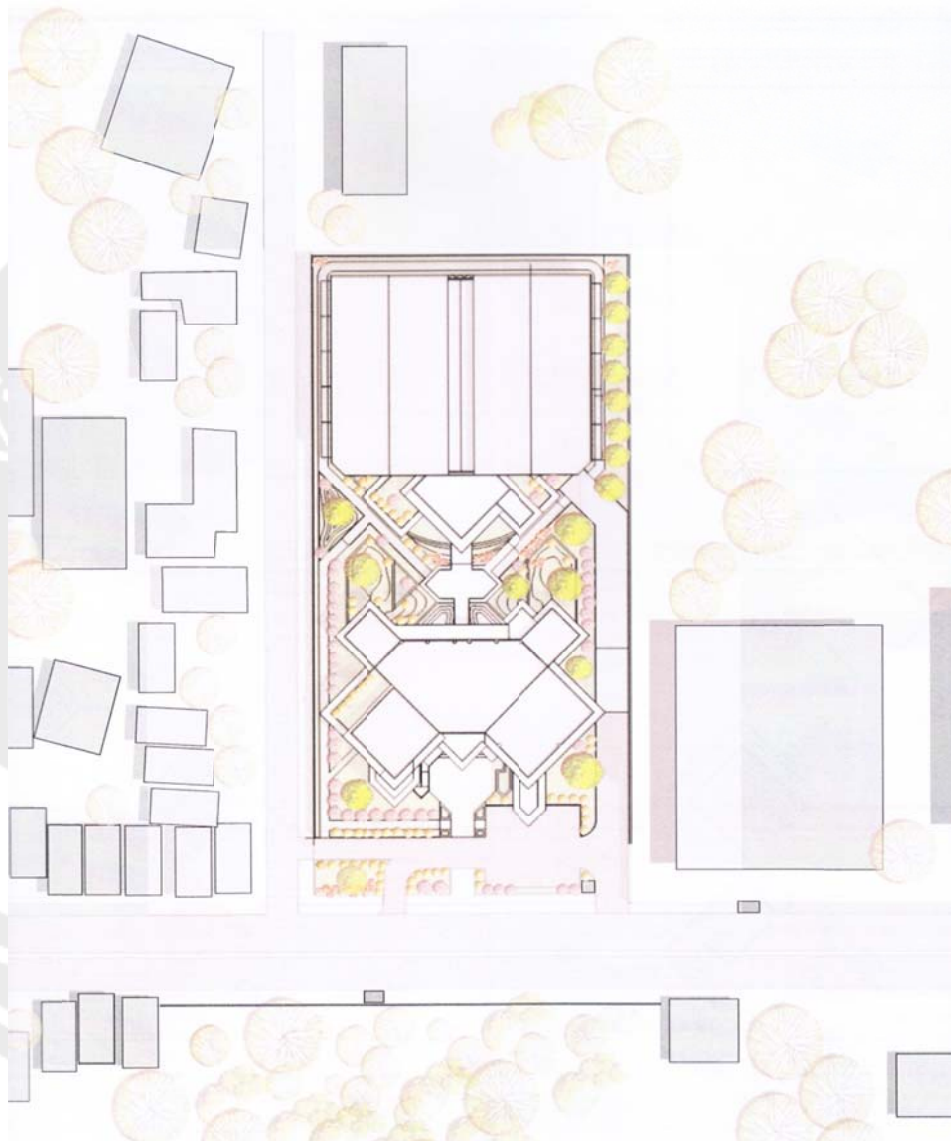
VII. PRA DESAIN

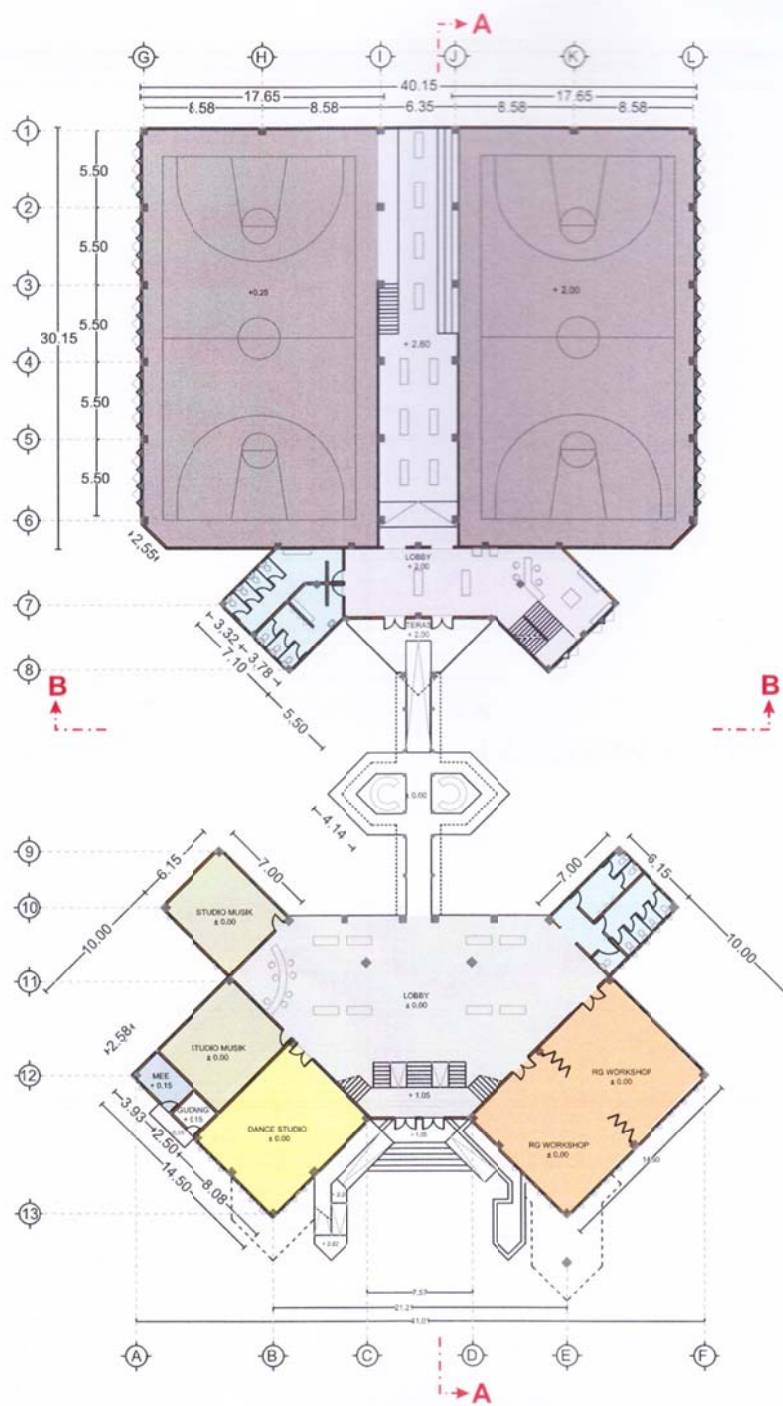
SITEPLAN

ari jalan
ari jalan solo
ejalan kaki
sil
or
rkir basement
ngan



SITUASI



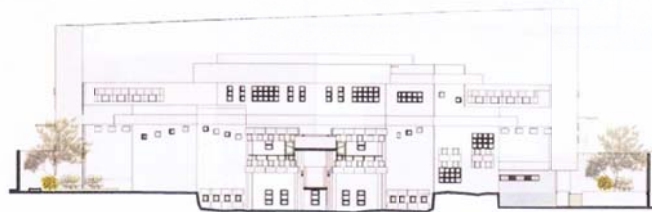


DENAH LANTAI 1

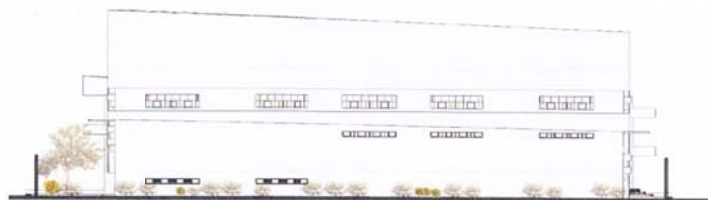




TAMPAK DEPAN



POTONGAN A



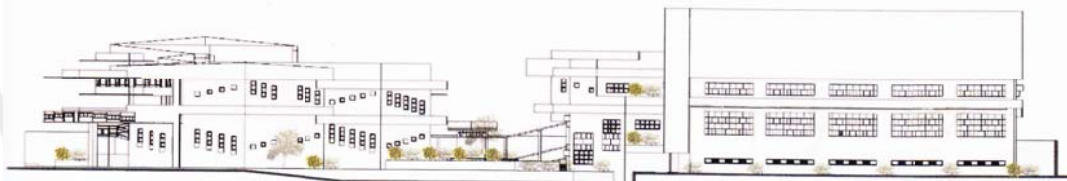
TAMPAK BELAKANG



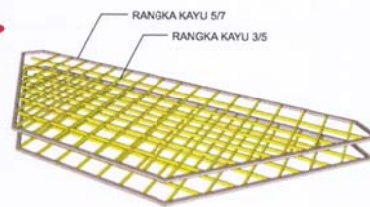
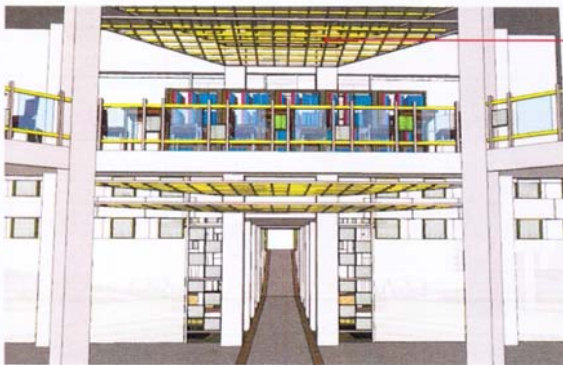
TAMPAK BARAT



POTONGAN B

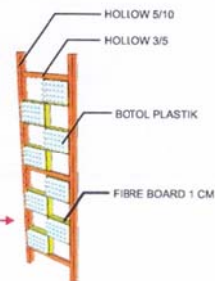
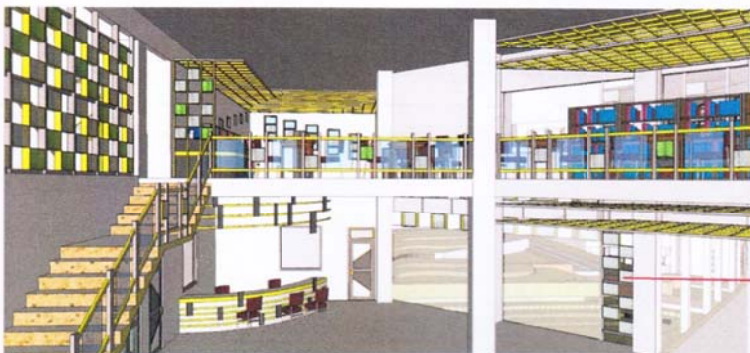


TAMPAK TIMUR



PLAFON BERUPA RANGKAIAN RANGKA KAYU. RANGKAIAN RANGKA KAYU MEMBERI TEKSTUR BERUPA GARIS PADA PLAFON SEKALIGUS TEKSTUR PADA LANTAI YANG BERUPA BAYANGAN DARI PEMBAYANGAN CAHAYA LAMPU DI ATAS RANGKA KAYU. MEMBERI KESAN DINAMIS PADA INTERIOR RUANGAN.

LOBBY- KE ARAH TAMAN DALAM

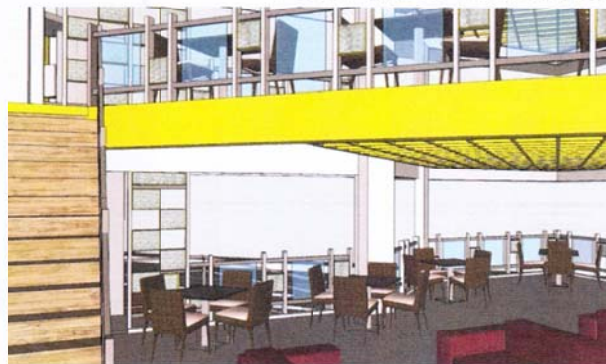


LOBBY- KE LANTAI 2

PERSPEKTIF EKSTERIOR



PERSPEKTIF INTERIOR



LANTAI 2-CAFE

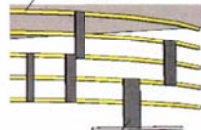
RUANG PENERIMA
STUDIO MUSIK

ANALOGI BENTUK NOTASI BALOK



DETAIL INTERIOR

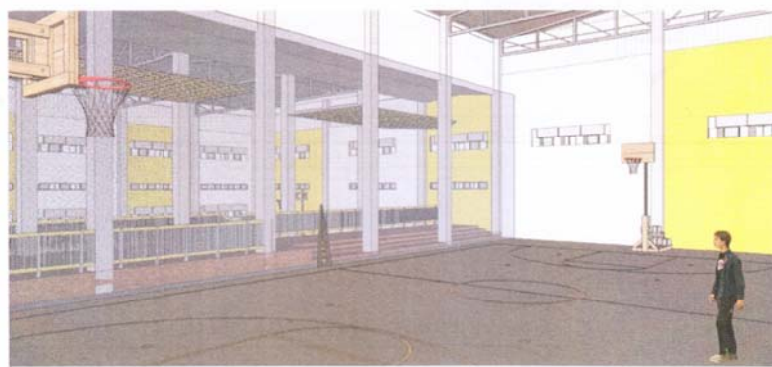
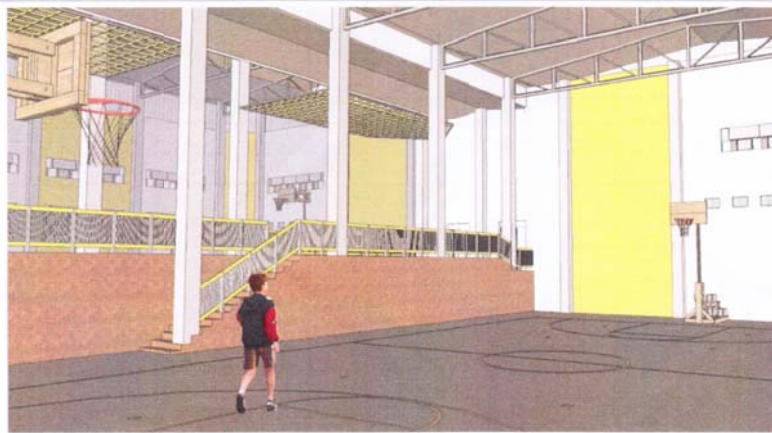
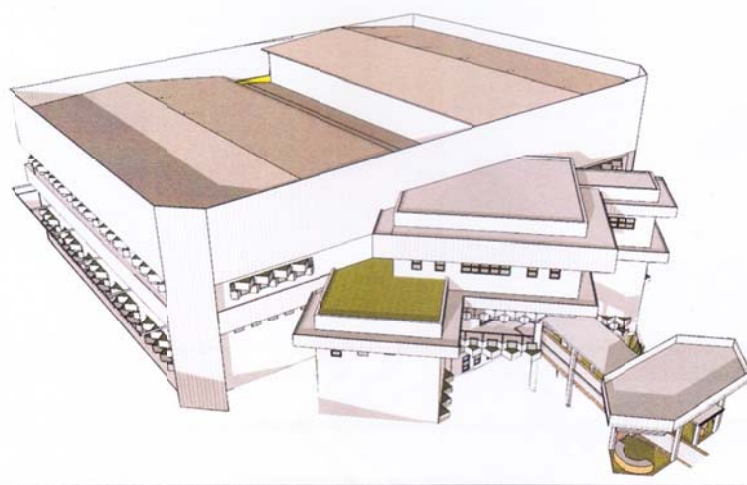
STRIP PLAT



FIBRE BOARD



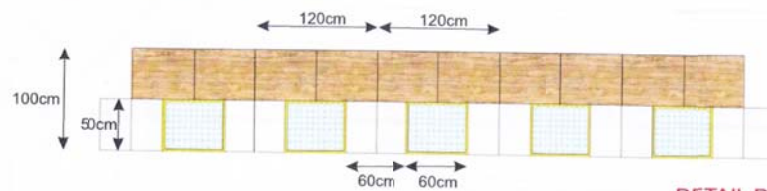
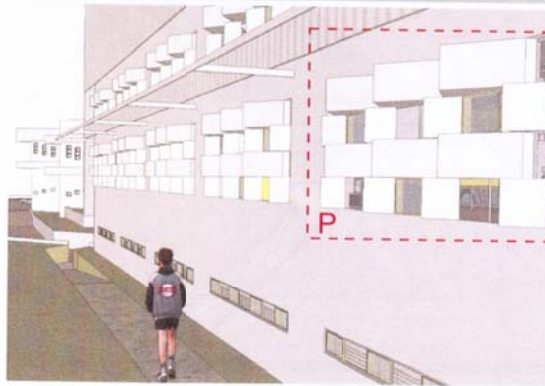
LOBBY- KE STUDIO MUSIK



PERSPEKTIF INTERIOR



PERSPEKTIF EKSTERIOR



DETAIL P
1 : 50

